A experiência de um Jogo

Olá, Alunos! Bem-vindos a nossa disciplina de Teoria dos Jogos.

Muito bem pessoal! Sabemos que o desenvolvimento de uma experiência lúdica é uma dimensão multifacetada, sobretudo no que diz respeito ao âmbito da transformação digital; isto é, na integração da tecnologia em todas as facetas da sociedade. Além disso, observamos que existem importantes elementos no processo de criação de um jogo; pois, trata-se, à primeira vista, de um repositório artístico de criação subjetiva - com diferentes recursos e para contextos distintos. Sendo assim, nesta aula, vamos discutir a respeito da experiência subjetiva de um jogo. Vamos lá?

Experiência subjetiva de um jogo

Se observarmos, de maneira geral, é possível compreender que o processo criativo é multifacetado, além de ser um âmbito abstrato (pelo menos na perspectiva do desenvolvimento de uma experiência lúdica. No entanto, quando falamos em criar algo para um fim, ou melhor, quando disponibilizamos subsídios para possibilitar a ludicidade dos indivíduos, temos que o processo de criação é pautado em alguns pontos específicos. Guerreiro (2015, p. 72) comenta sobre as perspectivas de Sweetser (2005) e a experiência ideal em um jogo:

a. Uma tarefa pode ser concluída;

b. A capacidade de se concentrar em uma tarefa;

c. A concentração é possível porque a tarefa tem objetivos claros;

d. A concentração é possível porque a tarefa fornece um feedback imediato;

e. Há um envolvimento profundo, mas sem um esforço que remove a consciência sobre as frustrações de vida cotidiana;

f. Há um senso de controle sobre as ações;

g. A perda da autoconsciência, em que as preocupações desaparecem; h) Um senso alterado do tempo.

Além disso, o desenvolvedor de uma experiência lúdica deve levar em consideração o processo de aprendizagem dos jogadores (SARAIVA CARVALHO, 2010). Mas, como? No geral:

- Desenvolvimento centrado nas interações do jogador;
- Controle do processo de aprendizagem através das regras do jogo;
- Integração e comunicação entre o sistema do jogo e o jogador;
- Transmissão da informação em diversos formatos (regras, interface, HUD, manuais, e assim por diante);
- Implementação de módulos no jogo para o jogador treinar a vivência naquele âmbito (como um tutorial ou uma fase inicial com instruções detalhes sobre as regras do jogo);

- Controle sobre a cronologia das ações dos jogadores no jogo;
- Possibilidade de integração com aplicações externas, para coleta de dados para compor as métricas de produção.

Fiani (2009, p. 11), comenta que “um jogo nada mais é do que uma representação formal que permite a análise das situações em que agentes interagem entre si, agindo racionalmente”. Embora seja inconteste alguns resultados no processo de criação de um jogo, a limitação da teoria dos jogos pela própria lógica do processo criativo é um ponto importante no contexto da aprendizagem significativa do jogo. Dessa forma, podemos resumir o processo de desenvolvimento de um jogo (pelo menos, na perspectiva da teoria dos jogos) através das características da Figura 1.

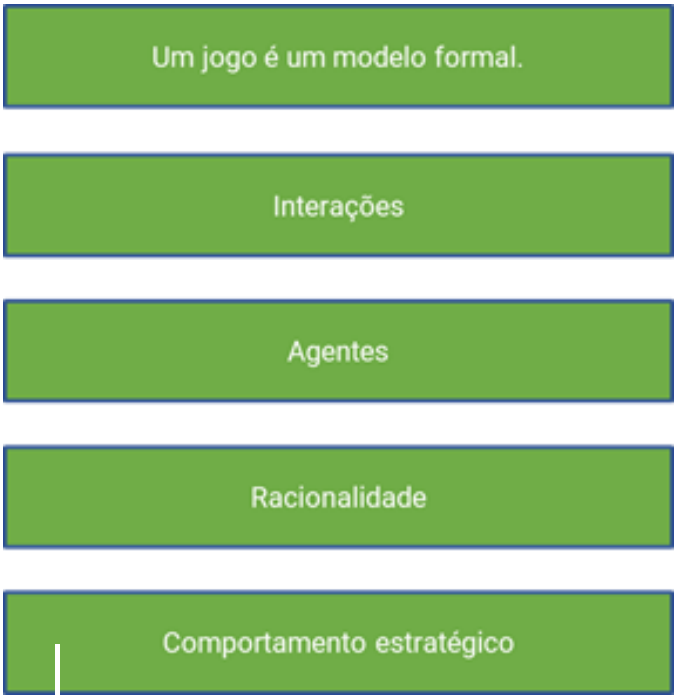

Figura 1 – Elementos formais da estrutura de um jogo

Importa ressaltar que, segundo Schell (2008), o profissional que trabalha com o processo criativo (como o desenvolvimento de um jogo, precisa assumir uma postura indissociável entre as competências transversais e técnicas (conhecimentos, habilidades, atitudes, práticas, e assim por diante (ROGERS, 2017). Mais que isso, é necessário entender também que a indústria dos videogames está em constante desenvolvimento, pois a transformação digital é uma dimensão dinâmica em qualquer contexto da indústria 4.0.

Atividade extra

Assista ao documentário:

Video Games: the movie

Ano: 2014

Para saber mais sobre o filme, acesse o trailer, disponível em: http://www.adorocinema.com/filmes/filme-229741/trailer-19541753/

Referência Bibliográfica

GUERREIRO, Manoel Augusto da Silva. **Os efeitos do Game Design no processo de criação de jogos digitais utilizados no ensino de Química e Ciências**: o que devemos considerar? 2015. 297 f. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Faculdade de Ciências, 2015. Disponível em: < http://hdl.handle.net/11449/126484 >.

ROGERS, D. **Transformação Digital**: repensando o seu negócio para a era digital. Tradução: Afonso Celso da Cunha Serra. São Paulo: Autêntica Business, 2017.

SARAIVA CARVALHO, Rosângela; SANDRO, Gomes Alex. **Sistemas de gestão da aprendizagem e sistemas de gestão acadêmica: avaliados pela ótica do docente**. 2010. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-Graduação em Ciência da Computação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2010.

SWEETSER, P.; WYETH, P. **GameFlow**: A model for evaluating player enjoyment in games. Computers in Entertainment (CIE), v. 3, n. 3, p. 1–24, 2005.

Ir para questão